



Materiales

Copia del tablero y piezas de juego

Copia de las tarjetas de juego y respuestas (impresas en anverso y reverso)
1 dado

UNIDAD DOS ACTIVIDAD CUATRO

Esqueletos, escamas, espinas, caparazones, agujones y chorros

ACTIVIDAD:

En esta actividad los estudiantes aprenderán que los animales necesitan adaptaciones específicas para sobrevivir. Con este divertido juego interactivo de mesa, los estudiantes comprenderán que varios animales marinos necesitan adaptaciones tanto físicas como de comportamiento a fin de evitar convertirse en presas.

Los animales cuentan con varias adaptaciones que los ayudan a protegerse de depredadores. En el mar, estas adaptaciones podrían implicar características físicas o de comportamiento entre las que se incluyen espinas, agujones, caparazones, tinta, etc. Los animales como el pez globo o los erizos de mar utilizan espinas, mientras que las medusas y las mantas rayas utilizan agujones que contienen veneno. Los caparazones como los que coleccionan los bañistas son utilizados como cubiertas protectoras por ostiones, cangrejos ermitaños y dólares de arena. Algunos peces como los caballitos de mar e invertebrados como las estrellas de mar utilizan armaduras corporales formadas por escamas fusionadas. Otros aun, como las liebres de mar y los calamares, se sirven de tinta para confundir a potenciales depredadores.

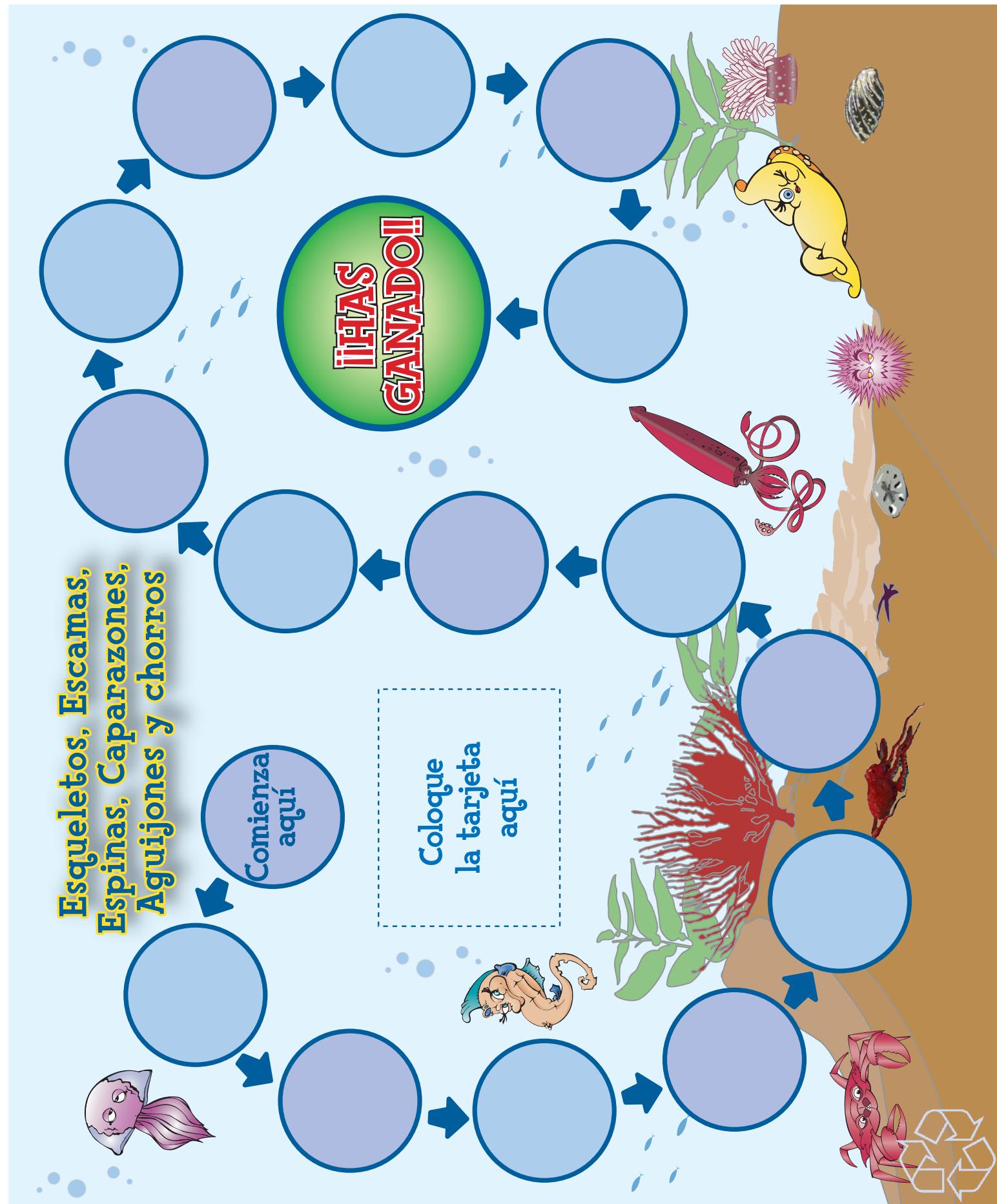
INSTRUCCIONES PASO A PASO:

1. Haga una copia en color del tablero de juego y péguelo en una cartulina resistente, puede plastificarlo si lo desea.
2. Haga copias de las tarjetas de juego (anverso y reverso) y recórtelas.
3. Pueden empezar a jugar entre 2 y 4 estudiantes barajando las cartas y colocándolas con la cara de color hacia arriba en el tablero de juego en los lugares indicados.
4. Cada estudiante escogerá una pieza de juego y después se lanzarán los dados para ver quien comienza.
5. El juego comienza y el primer jugador toma la primera carta del montón, lee el nombre del animal en voz alta, dice la adaptación de protección que cree que el mismo tiene y comprueba en el reverso de la tarjeta para ver si ha acertado o no. Si el estudiante dice la respuesta correcta, podrá tirar los dados de nuevo y mover pieza tantas casillas como indiquen los dados. Si el estudiante se equivoca le toca al siguiente jugador. Las tarjetas se colocan en la parte inferior del montón.
6. El juego continúa hasta que un jugador alcanza la burbuja con el "¡Ganaste!", con un número exacto en los dados.
7. Continúe esta actividad proponiendo a los estudiantes investigar otras adaptaciones de protección de los seres vivos marinos para compartir con el resto de la clase. Elija un estudiante que anote la información obtenida en una cartulina para que toda la clase pueda ver la información.

UNIDAD DOS Adaptaciones



Tablero de juego



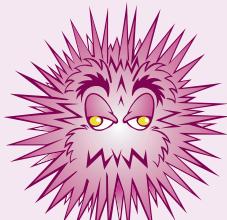
UNIDAD DOS ACTIVIDAD CUATRO

Esqueletos, escamas, espinas, caparazones, aguijones y chorros

UNIDAD DOS

Adaptaciones

Anverso de las tarjetas de juego



ERIZO DE MAR



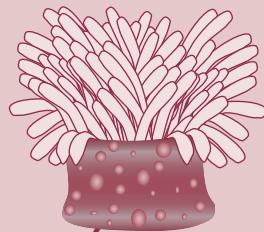
PEZ GLOBO



PEZ ESCORPIÓN



MANTA RAYA



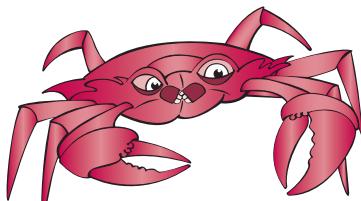
ANÉMONA



MEDUSA



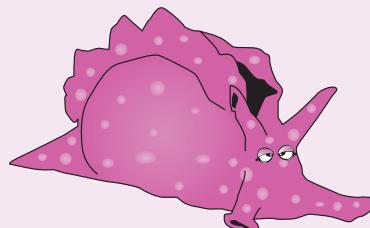
LANGOSTA



CANGREJO



OSTIÓN



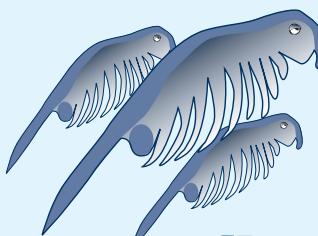
LIEBRE DE MAR



PULPO



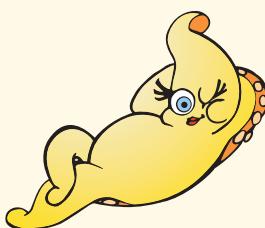
CALAMAR



ARTEMIA



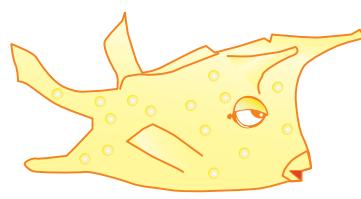
DÓLAR DE ARENA



ESTRELLA DE MAR



CABALLITO DE MAR



PEZ VACA



AGUJA MULA



Pez Escorpión

Espinás

Pez globo

Espinás

Erizo de mar

Espinás

Medusa

Aguijón

Anémona

Aguijón

Manta raya

Aguijón

Ostión

Caparazón

Cangrejo

Caparazón

Langosta

Caparazón

Calamar

Chorro

Pulpo

Chorro

Libre de mar

Chorro

Estrella de mar

Esqueleto

Dólar de arena

Esqueleto

Artemia

Esqueleto

Aguja mula

Escamas

Pez vaca

Escamas

Caballito de mar

Escamas

